

**Federation of International Touch Inc.**  
**Playing Rules**  
**5th Edition Trial Version 2020**

タッチラグビー国際協会 トライアルルールブック

2020年 第5版

(日本語版 第1版)





このルールブックはジャパンタッチ協会より発行した FIT ルールブックの参考訳であり、無断転載は禁じます。

第1版：令和2年6月30日

# 目次

タッチラグビーの用語と意味

試合の目的

ゲームのルール

1	グラウンド	9
2	選手登録	10
3	ボール	10
4	チームウェア	10
5	チーム構成	11
6	チームのコーチ・チームオフィシャル (スタッフ)	11
7	ゲームの開始方法と再開方法	11
8	試合時間	12
9	ボールの所持	12
10	タッチ	13
11	パス	14
12	パスされているボールへ空中でのタッチ	14
13	ロールボール	15
14	スコア	17
15	オフサイド	17
16	オブストラクション	18
17	サブ交替	19
18	ペナルティー	19
19	アドバンテージ	20
20	不正行為	20
21	強制交替	20
22	シンビン	21
23	退場	21
24	ドロップオフ	21
25	マッチオフィシャル	22

付記1: グラウンドの図



## タッチラグビーの用語と意味

これらの用語で新たな意味合いが作られない限り、下記用語と意味はタッチラグビーの用語として使用することとする。

用語	意味
Advantage アドバンテージ	ルールの反則により、試合中に反則していないチームがグラウンドのゲインや戦術的なアドバンテージをもらえる、もしくはトライを与えられる等。
Attacking Try Line アタックトライライン	選手がライン上もしくはラインを越えてボールを置くことによってトライが入るラインのこと。
Attacking Team アタック・オフense・攻撃側のチーム	ボールを所持しているもしくはそのボールの所持権を与えられるチーム。
Behind 後ろ	自陣ライン（ディフェンスするトライライン）への方向もしくはポジション。
Change of Possession 攻守交替	ボールの所持権交替、つまり攻守交替をする行為のこと。
Dead / Dead Ball デッドボール	トライの後、ゲームが再開されるまでの間の時間や、ボールが地面に落ちた時やグラウンドの外に出てしまった時から次のロールボールまでの間など、ゲーム中に一旦使えないボールのことを示す。
Dead Ball Line デッドボールライン	グラウンドの一番奥のラインのことを示し、グラウンドの縦の境界線。グラウンドの両端に存在する。付記1参照。
Defending Try Line ディフェンストライライン	トライを取られないために守らなければいけないトライラインのこと。
Defending Team ディフェンス・守備するチーム	ボールを所持していないチーム、もしくはボールの所持権を失ったチームのこと。
Dismissal 退場	ゲームから退場を命じられた選手のこと。
Drop-Off ドロップオフ	同点で通常の試合時間が終了した時に勝者を決める方法。延長戦のこと。
Duration 試合時間	試合時間。通常は45分、この場合ハーフタイムの5分も含まれる。
End of Play 試合終了	レフリーが試合終了の合図を示した時。

Exclusion 一時的な選手の除外	7メートルゾーンに入ったディフェンスのチームが3回ペナルティーを犯した時に選手が近くのシンビンエリアに送られること。その選手はフィールド内の選手と数えられるため、選手交替は出来ない。
FIT	The Federation of International Touch Inc. タッチラグビーの国際協会。このルールブックを出版している協会でもある。
Field of Play グラウンド	サイドラインとデッドボールラインで囲まれているゲームのできるグラウンドのことを指す。付記1参照。
Forced Interchange 強制交替	選手のルール違反により、ペナルティーよりは重いがシンビン・退場よりは軽い場合に行われる選手の強制交替のこと。
Forward フォワード	オフenseが攻撃するデッドボールラインへの方向もしくはポジション。
Full Time フルタイム	後半の試合時間が終了した時のこと。
Half ハーフ	ロールボールが行われた後にボールを拾う選手のこと。
Half Time ハーフタイム	前半と後半の間に与えられる休憩時間のこと。
Imminent 今起こりそう (イミナント)	アクションが起こりそう、もしくはほぼ確実に起こりそうな時。
Infringement 反則行為	選手がルールとは相反したプレイ (反則行為) をすること。
In-Goal Area インゴールエリア	グラウンド内のサイドライン、デッドボールライン、トライラインに囲まれたエリアのこと。グラウンドの両端に1つずつある。付記1参照。
Interchange サブ交替	プレイ中の選手とサブボックスにいる選手が交替すること。
Interchange Area サブボックス	フィールドの両サイドラインに設置されている通常縦20m、横5m以下で仕切られている長方形のエリアのこと。サブボックスはハーフウェイラインから縦両方向に10m、サイドラインから1m以上離れている。サブ交替が行われるまで、プレイに参加していない選手はこの中に待機していなければならない。付記1参照。



Kick キック	足で力強くボールをける行為。試合の開始や再開、ペナルティータップはキックと見なされない。
Line Markings ライン	試合を行うグラウンドに書かれるラインのこと。付記1参照。
Link リンク	ウィング選手の隣にポジションを置く選手のこと。
Mark (for a Tap) マーク (タップの時)	ハーフウェイラインの真ん中から行う試合の開始、再開のマーク、もしくはペナルティーの時に与えられるタップができるマークのこと。
Mark (for a Touch) マーク (タッチの時)	フィールド上にいるボールを持った選手がタッチされた場所 (マーク)。
Middle ミドル	リンクの内側にポジションを取る選手のこと。
NTA	<b>National Touch Association</b> FIT 会則に記載されている定義参照。基づく。
Obstruction オブストラクション	故意にオフenseもしくはディフェンスの選手が相手に認められているアドバンテージの邪魔をし、不公平なアドバンテージを得ようとする行為。
Offside (Attacker) オフサイド (アタック)	ボールがある場所より前に立っているオフenseプレイヤーのこと。
Offside (Defender) オフサイド (ディフェンス)	ロールボールの位置から7 m、もしくはタップのマークから10 mより近くにポジションを取ってしまったディフェンスの選手のこと。
Onside オンサイド	ペナルティーを取られることなくゲームに参加できるポジションのこと。 ディフェンスしているトライライン上もしくは後ろにいる選手のこと。
Pass パス	選手間のボール保持者を変える方法で、ボールを自身の横直線方向もしくは後ろに投げる。フリックパス、ボールをノックパスすることも含む。
Perimeter 試合グラウンド境界線	プレイするグラウンドを囲むラインから5 m以上離れている境界線のこと。付記1参照。
Penalty ペナルティー	レフリーによって個人もしくはチームがルールと反すると認められたプレイに対して与えられるタップのこと。

Possession ボールの所持	ボールを持っている選手もしくはチームのこと。ボールを持っているチームは他ルールが適用されない限り6タッチ与えられる。
Referee レフリー	試合中にルールに則って審判することを任命されたマッチオフィシャル。
Rollball ロールボール	タッチもしくは攻守交替となった時にプレイを続行する方法。
Ruck / Rollball Area ラック・ロールボールのエリア	ロールボールを行う選手とハーフの選手の間で1 m以内の距離のこと。
Ruling 審判	試合中の行為によって下されるレフリーの判断。結果としてプレイオン、ペナルティータップ、注意喚起、攻守交替もしくはトライになりうる。
Seven Meter Zone 7 mゾーン	トライラインと7 mラインの間で1 m以内のエリアのこと。付記1参照。
Sidelines サイドライン	フィールドを区切る縦のライン。付記1参照。
Sin Bin シンビン	シンビンエリアに送られる選手のこと。ボールの所持権を完全に4回終わるまでいなければならない。その選手はフィールド内の選手と数えられるため、選手交替は出来ない。
Sin Bin Area シンビンエリア	デッドボールラインと試合グラウンド境界線の間で選手がシンビンもしくは7 mゾーンでの継続的なルール違反により立たされる場所。シンビンエリアは4か所ある。付記1参照。
Spirit of the Game ゲームへの精神	良いスポーツマンシップとフェアプレイへの姿勢。
Substitute Player サブの選手	サブ交替によってサブになる選手。各チームに最高8名おり、サブ交替時、シンビン、退場、もしくはグラウンドにいる時以外はサブボックスの中にいなければならない。



Tap and Tap Penalty タップ・ペナルティータップ	試合開始方法、もしくはハーフタイム後やタッチダウンがされた後の試合再開方法。ペナルティーが与えられた時に試合を再開させる方法でもある。タップはマーク上もしくはその後ろにボールを置き、両手を離れた状態でそっと足でボールをタップかタッチする。ボールは1m以上動いてはならず、ボールを落とさずに地面から拾わなければならない。選手はどの方向を向いてもよく、左右どちらの足を使ってもよい。ボールがマーク上にあることを前提に、あえてボールを地面から持ち上げ移動させなくてもよい。
Team チーム	試合において選手が所属する1団体のこと。
TFA	Touch Football Australia Limited タッチフットボールオーストラリア協会
Touch タッチ	ボールを持っている選手とディフェンスの選手の間で起こる接触行為。タッチはボール、髪の毛、衣服への接触行為を含み、オフenseとディフェンスの選手双方からできる。
Touch Count タッチカウント	攻守交替までに認められているタッチ数で0から6までタッチされるごとに回数が増えていく。
Try トライ	タッチされる前に攻撃しているトライライン上、もしくはその後ろへハーフ以外の選手がボールを置く行為。
Try Lines トライライン	ゲームをするフィールドとインゴールエリアを隔てる線のこと。付記1参照。
Voluntary Rollball ボランティアロールボール	ディフェンスの選手にタッチされる前にボールを持っていた選手がロールボールを行うこと。
Wing ウィング	リンクの外側にポジションを取る選手のこと。
Winner 勝者	試合中に最も多く点数を入れたチームのこと。



## 試合の目的

タッチの試合の目的は各チームがトライを目指し、またそのトライを防ぐことである。ボールはパス、ノック、もしくは手渡しでアタックの選手間で渡すことができ、走るなどその他の方法でボールを移動させることで攻撃陣地を増やし、トライを目指す。ディフェンスの選手はボールを持っている選手をタッチすることでアタックのチームが攻撃の陣地を増やさないようにする。

## ゲームのルール

### 1 グランド

- 1.1 グランドは長方形の形であり、インゴールエリアを除いたトライラインからトライラインまでの縦70m、サブボックスを除くサイドラインからサイドラインまでの横50mからなる。
  - 1.1.1 グランドの大きさは大会によって変更してよいが、明確に大会規定に示すこと。
- 1.2 ラインの太さは4cmを基準とするが2.5cm以下になってはならない。付記1に描かれているようにラインを引かねばならない。サイドラインはトライラインから7m縦に延長し、デッドボールラインと結ぶことによりインゴールエリア（縦7m、横50m）を明確にする。
- 1.3 サブボックスは各サイドラインから1m以上離れていなければならない。
- 1.4 サイドラインとセンターラインが交わる点とサイドラインとトライラインが交わる点には安全かつ丈夫な素材でできたある程度の大きさのマーカー、コーンもしくはコーナーポストを置くこと。
  - 1.4.1 サイドラインとトライラインが交わる点に置かれたマーカー、コーンもしくはコーナーポストはグラウンド内と見なされる。
  - 1.4.2 他のマーカーやコーンはグラウンド外と見なされる。
- 1.5 地面は通常芝であること。NTAより認可を受けたうえで人工芝など他の地面使用も可能とする。
- 1.6 試合が行われるグラウンドを囲むラインはグラウンド外と見なす。ボールもしくはボールを持っている選手がライン上またはサイドラインやデッドボールラインを踏んだ場合はそのプレイはデッドと見なす。

### 2 選手登録

- 2.1 選手はNTAでの登録もしくはNTAが認定している大会主催者下での登録をすること。
- 2.2 無登録の選手がチームに参加して大会に参加した場合、その大会中に行った全てのゲームを没収と科すことができる。



### 3 ボール

- 3.1 試合はFITもしくはNTAが公認した色とサイズの楕円形の形をした空気の入ったボールを使用すること。
- 3.2 ボールの膨らみはメーカーが推奨する空気圧であること。
- 3.3 レフリーはボールのサイズや形が上記3.1または3.2に記載されている基準を満たしていないと判断した場合は直ちにボールを交換するまで、もしくは基準を満たすまで試合を一時中断すること。
- 3.4 ボールは選手のウェアの下に隠してはならない。

### 4 チームウェア

- 4.1 参加選手は正しく統一されたユニフォームの着用を求められる。
- 4.2 プレイ用のユニフォームはシャツ、シングレット、あるいはNTAもしくはNTA承認大会主催者が認めたトップス、ショートパンツもしくはスパッツとソックスから構成される。
- 4.3 選手たちは高さ16cm以上の明確に読める個別の識別番号をトップスの背中部分にプリントしたものを着用すること。
  - 4.3.1 識別番号は2桁以上になってはならない。
- 4.4 帽子・キャップの着用は認められているが安全でNTA規則を満たさなければならない。
- 4.5 ビーチタッチなどの例外を除いて選手は安全な靴を履かなければならない。
- 4.6 靴は軽量な革製もしくは合皮を使用したもので、靴底は柔らかい素材を使用したものが認められている。
  - 4.6.1 スパイクが取り外し可能な靴の使用は選手もレフリーも認められない。
- 4.7 選手はアクセサリーやチェーン類のもの、IDブレスレットなど、危険とみなされるものを着用したまま試合に出場してはならない。取り外し不可能なアクセサリー類はテープなどで固定し、レフリーが承認しなければならない。
- 4.8 長い（手のひらから見て確認した時に指先から出ている）、もしくは鋭い爪は禁止されている。
- 4.9 レフリーや選手は安全に固定されていれば眼鏡やサングラスの着用が認められている。
- 4.10 レフリーや選手は大会主催者が安全だと承認した場合に限り、スポーツウォッチなどのモニタリング機器や膝や足首を固定する医療用サポーターの着用が認められている。

## 5 チーム構成

- 5.1 一チームにつき選手は最高 14 名、フィールドにはどの時点でも 6 名までしか参加できない。

ルール判断：ルール違反が認識された時点で違反していないチームがハーフウェイライン上で自陣サイドラインから 7m インフィールドもしくはボールのポジションのいずれかでアドバンテージが大きい方からペナルティータップで始める。

- 5.2 ドロップオフ以外では試合の開始、再開するためにはチームで最低 4 名グラウンドにいないといけない。
- 5.3 どちらかのチームの選手の人数が 4 名未満になった時点で試合は放棄されたとみなし、選手の人数を満たしているチームが勝者となる。
- 5.3.1 シンビンに送られた選手は上記には適用しない。
- 5.4 ミックス（男女混合）の試合の時、男性選手は最高 3 名、最低 1 名がグラウンドにいないといけない。また、女性選手は最低 1 名が必要。

## 6 チームのコーチ・チームオフィシャル（スタッフ）

- 6.1 試合中にチームのコーチとチームスタッフは試合グラウンド境界線内に入ってよいが、サブボックスの中もしくはグラウンドの端にいないといけない。
- 6.2 チームのコーチとチームスタッフはいずれかのポジションに移動してよいが、遅滞なく移動しなければならない。グラウンドの端に移動した場合、チームのコーチ・チームスタッフはデッドボールラインから 5 m 以上離れていなければならない、チームやレフリーに対しコーチングや会話（言葉・身振り手振り）をしてはならない。

## 7 ゲームの開始方法と再開方法

- 7.1 レフリーが立ち会う中、チームのキャプテンがコイントスをし、勝ったキャプテンのチームが試合前半の攻撃方向、試合中（ドロップオフ等の延長時間も含む）のサブボックス、試合開始権利を決めることができる。
- 7.2 アタックの権利を持ったチームの選手がハーフウェイラインの真ん中からレフリーが試合開始の合図をした後にタップで試合を開始する。
- 7.3 ハーフタイム後の試合開始はサイドを変え、前半の試合開始時にタップしていない方のチームが試合再開のタップを行う。
- 7.4 トライ後の試合再開はトライを許したチームがタップから試合を再開する。
- 7.5 タップはアタックの選手が全員オンサイドになるまで行ってはならない。

ルール判断：選手はマークにボールを戻し、再度タップしなければならない。



- 7.6 タップはディフェンスの選手が最低4名オンサイドポジションにつく、もしくはレフリーが行うよう促すまで行ってはならない。グラウンド内のディフェンスの選手が4人以下だった場合は全員オンサイドポジションにつく、もしくはレフリーが促すまでタップをしてはならない。

ルール判断：選手はマークにボールを戻し、再度タップしなければならない。

- 7.7 試合開始・再開のタップは遅滞なく行わなければならない。

ルール判断：ルール違反が認識された場合、ルール違反していないチームがハーフウェイラインの真ん中からペナルティータップを与えられる。

## 8 試合時間

- 8.1 試合時間は40分。20分ハーフで行われ、ハーフタイムの休憩時間が与えられる。
- 8.1.1 試合中のケガによる試合時間の中断はない。
- 8.2 各地域協会主催の試合や大会によって試合時間は異なる場合もある。
- 8.3 フルタイムになると、プレイは次のタッチもしくはデッドボールになるまで続き、その後レフリーは試合終了の合図をする。
- 8.3.1 この時間中にペナルティーが起こった場合はペナルティーを与え、試合を継続させる。
- 8.4 24.1.6に記載されている理由以外で試合が放棄された場合、NTAもしくはNTA大会主催者の判断によって試合の結果が決まる。

## 9 ボールの所持

- 9.1 ボールを持っているチームは攻守交替になる6タッチまで認められている。
- 9.2 インターセプトでボール保持権が変わった場合、最初のタッチはゼロ（0）カウントとなる。
- 9.3 6タッチ後もしくは他の方法でボール保持権を無くした場合、ボールを遅滞なくマークまで戻さなければならない。

ルール判断：故意に攻守交替のプロセスを遅らせた場合は遅延行為とみなし、ルール違反していないチームに攻守交替のマークから10m先のところからペナルティータップが認められる。

- 9.4 ボールがプレイ中やパス中に地面に落ちてしまった場合は攻守交替となる。

ルール判断：攻守交替のマークはボールが落ちた最初の地点である。

- 9.5 インゴールエリア内でハーフがボールをコントロール（ボールを落とさずしっかり持っている状態）しながら地面に接触した場合は攻守交替となる。

ルール判断：接触した地点から一番近い7mライン上からロールボールで試合は再開する。

- 9.6 ボールをミスキャッチなどでコントロールしようとして誤って前方向へ他選手にノックしてしまった場合、攻守交替となる。

## 10 タッチ

- 10.1 タッチはディフェンスの選手もしくはボールを持っている選手のいずれかができる。  
10.2 コントクトをしていないのにディフェンスの選手はタッチをコールしてはならない。選手がタッチのコールをするが、レフリーが不確かな場合はタッチとしてカウントされる。

ルール判断：ルール違反が認識されたマークでアタックの選手はペナルティータップを与えられ、ルール違反した選手はシンビンへ送られる。

- 10.3 オフェンスとディフェンスの選手はタッチを行う際は最低限の力で行うこと。タッチを行う方法は相手選手へ危険をもたらさない方法でなければならない。

ルール判断：ルール違反が認識されたマークでルール違反していないチームにペナルティータップが与えられる。

- 10.4 タッチの時に誤ってボールを持っている選手の手を叩いてボールが落ちた場合はタッチとしてカウントされ、アタックのチームはボールの所持権も持ち続ける。  
10.5 ボールを持っている選手の手をディフェンスの選手は故意に叩いてボールを落とさせてはならない。

ルール判断：ルール違反が行なわれた地点でアタックのチームにペナルティータップが与えられる。

- 10.6 選手はタッチされた後にパスや味方にボールを渡してはならない。

ルール判断：ルール違反が行なわれた地点もしくはインゴールの場合は一番近い7mライン上でディフェンスのチームにペナルティータップが与えられる。

- 10.7 ハーフはボールをパスしたり持って走ったりできるが、ボールを持っている間にタッチされてはならない。

ルール判断：攻守交替はタッチされた場所もしくはインゴールの場合は一番近い7mライン上で行われる。

- 10.8 インゴール内でボールが地面に置かれる前にタッチされた場合、ボールを持っている選手がシックスタッチもしくはハーフでない限り、攻撃しているトライラインから7m手前の場所でロールボールを行う。

- 10.9 ボールを持っている選手がディフェンスしているトライライン上もしくは後ろでタッチされた場合はタッチとみなされ、レフリーが示すタッチされた場所から7m手前のマークでロールボールを行う。

- 10.10 ボールを持っている選手が、オンサイドに一生懸命戻ろうとしているオフサイドのディフェンスの選手に故意にタッチした場合はタッチとみなす。



- 10.11 ボールをコントロールしようと手元でボールをジャグリングしている選手にタッチした場合、そのアタックの選手がボールを落とさず持てた場合はタッチをカウントする。
- 10.12 タッチされた選手がその直後にサイドラインやグラウンドのマーカー、もしくはグラウンドの外に出たとしてもタッチはカウントされ、タッチされたマークからロールボールで再開する。
- 10.13 ディフェンスの選手がディフェンスしている7mゾーンに入った場合、タッチが今にも起こるもしくは実際に起こるまで適度なペースで前へ進まなければならない。

ルール判断：ルール違反が行われた地点をマークにアタックのチームにペナルティータップが与えられる。

- 10.14 ボールを持っている選手がディフェンスの7mゾーンに入った場合はディフェンスの選手は前に進まなくてもよいが、タッチが今にも起こるもしくは実際に起こるまでトライラインに戻ってはならない。

ルール判断：ルール違反が行われた地点から一番近い7mライン上でアタックのチームにペナルティータップが与えられる。

## 11 パス

- 11.1 ボールを持っている選手はボールを前方向にキック、パス、フリックパス、ノック、投げる、手渡すもしくは他方法で故意でなくとしても味方に渡してはならない。

ルール判断：アドバンテージが出されない限り、ボールが前方向に渡された場所をマークにディフェンスのチームにペナルティータップが与えられる。

- 11.2 ボールを持っている選手は故意にボールを前方向にいる対戦相手に対してキック、パス、フリックパス、ノック、投げるなどして頭上を越えさせるような行為を行ってボールの所持権を再度持つことはできない。

ルール判断：ボールが前方向に渡された場所をマークにディフェンスのチームにペナルティータップが与えられる。

## 12 パスされているボールへの空中でのタッチ

- 12.1 パスしているボールを空中でディフェンスの選手が故意に触れ、ボールが地面に落ちた場合、アタックのチームがボールの所持権を持ち続け、タッチカウントもゼロ（0）に戻る。
- 12.2 パスしているボールを空中でディフェンスの選手が故意に触れ、地面にボールが落ちることなくアタックの選手がキャッチした場合、プレイは続行され、次のタッチはゼロ（0）としてカウントされる。



- 12.3 パスしているボールを空中でディフェンスの選手が故意に触れ、そのボールが前方向へ向かい、それをアタックの選手がボールをキャッチしようとするが地面に落ちた場合、アタックの選手はボールの所持権を持ち続け、タッチカウントもゼロ（0）に戻る。
- 12.4 パスしているボールを空中でディフェンスの選手が故意に触れ、ボールがディフェンスチームのデッドボールライン方向へ向かい、それをアタックの選手がボールをキャッチしようとするが地面に落ちた場合、攻守交替が起こる。
- 12.5 パスしているボールを空中でディフェンスの選手が意図せず触れてしまい、ボールが地面に落ちた場合、攻守交替が起こる。
- 12.6 パスしているボールを空中でディフェンスの選手に意図せずに触れ、そのボールをアタックの選手がキャッチした場合、プレイは続行しタッチカウントもそのまま続行する。
- 12.7 アタックの選手はボールのリバウンドやタッチカウントをゼロ（0）に戻す目的で故意にボールをディフェンスの選手へ投げてはならない。

ルール判断：パスが起こった場所をマークにディフェンスのチームにペナルティータックが与えられる。

### 13 ロールボール

- 13.1 アタックの選手はマーク上にポジションを置き、対戦相手のトライラインへ向き、可能な限りサイドラインと並行に立ち、ボールをコントロールしながら足の間から地面に置き、
  - 13.1.1 ボールを跨ぐ、もしくは
  - 13.1.2 ボールを足の間から1メートル以内の距離で後ろへ転がす、もしくは
  - 13.1.3 ボールの上で足を回す。

ルール判断：ルール違反があった場所からディフェンスチームへの攻守交替が行われる。

- 13.2 選手はマーク上でロールボールを行わなければならない。

ルール判断：ルール違反があった場所でディフェンスチームへペナルティータックが与えられる。

- 13.3 選手はボランティアロールボールを行ってはならない。

ルール判断：ルール違反があった場所でディフェンスチームへペナルティータックが与えられる。

- 13.4 選手は速やかにロールボールを行わなければならない。

ルール判断：ルール違反があった場所でディフェンスチームへペナルティータックが与えられる。



- 13.5 選手は以下の時のみマーク上からロールボールを行える：
- 13.5.1 タッチが行われた時、もしくは
  - 13.5.2 シックスタッチによる攻守交替が行われた時、もしくは
  - 13.5.3 ボールを落としたりパスの際にボールが地面へ落ちたりして攻守交替が行われた時、もしくは
  - 13.5.4 アタックの選手がペナルティー、タップもしくはロールボールを行う際にルール違反し、攻守交替が行われた時、もしくは
  - 13.5.5 ハーフがタッチされる、もしくはハーフがトライライン上、またはトライラインを超えてボールを地面に置いた時による攻守交替の時、もしくは
  - 13.5.6 ペナルティータップの代わりに行われた時、もしくは
  - 13.5.7 レフリーの指示により行われた時。
- 13.6 選手は以下の状況下では7メートルインフィールドからロールボールを行う：
- 13.6.1 ボールを持っている選手がタッチされる前にサイドラインを踏む、またはグラウンドから出てしまった場合に起こる攻守交替の時、もしくは
  - 13.6.2 ボールそのものが（選手は持っていない）サイドラインに触れる、またはグラウンド外に出てしまった時。
- 13.7 選手はロールボールの代わりにタップを行ってはならない。
- ルール判断：ルール違反したチームはマークに戻り、ロールボールを行わなければならない。
- 13.8 ロールボールを行う選手以外のアタックの選手はロールボールが行われたら速やかにボールを拾わなければならない。その選手は「ハーフ」と呼ばれる。
- 13.9 ハーフはボールを拾う前に足でボールをコントロールしてもよい。
- 13.10 ボールを他の選手にパスしたらその選手はハーフでなくなる。
- 13.11 ディフェンスの選手はロールボールやハーフを妨げてはならない。
- ルール判断：ルール違反が起こった場所より10メートル先でアタックのチームにペナルティータップが与えられる。
- 13.12 ディフェンスの選手はレフリーの指示があるまで、もしくは13.12.1の状況になるまでは、ハーフがボールに触るまでオンサイドポジションから前へ動いてはならない。
- 13.12.1 ロールボールが行われる場所から1メートル以内にハーフがいない時、オンサイドのディフェンスの選手はロールボールを行う選手がボールから手を離れた時点で前へ動いてもよい。ハーフがポジションにおらず、前へ動いたディフェンスの選手がボールに触れたら攻守交替となる。
- 13.13 ロールボールを行うアタックの選手がサイドラインに触れるもしくはグラウンドの外に出てしまった場合は攻守交替が起き、ロールボールはサイドラインから7メートルインフィールドで行われる。



- 13.14 デッドボールラインと7メートルラインの間でタッチが行われた場合、アタックのチームはタッチされた場所から延長線で7メートルライン上からロールボールを行うことができる。

## 14 スコア

- 14.1 トライは1点とする。
- 14.2 トライはハーフ以外の選手がタッチされる前にトライライン上もしくはトライラインを越えてボールを地面に置いた時に与えられる。
- 14.3 トライを狙う選手はトライライン上もしくはトライラインを越えてボールを地面に置く際に、ボールをしっかりコントロールしていなければならない。
- 14.4 もしトライを狙った選手がトライライン手前でボールを地面に置き、手を放してしまった場合、タッチカウントが増え、ロールボールによって試合を再開する。手を放さなかった場合、試合は継続され、タッチカウントも変わらない。
- 14.5 試合終了時に最もトライを多く入れたチームが勝者と見なされる。もし両チームともトライを入れていない、もしくは同点の場合は引き分けとなる。

## 15 オフサイド

- 15.1 ロールボールではディフェンスチームの全選手は、レフリーが示す長さ7mもしくはディフェンスしているトライラインまで下がらなければならない。

ルール判断：ルール違反が起こった場所もしくはペナルティーが起こった場所から一番近い7mライン上で、アタックのチームにペナルティータップが与えられる。

- 15.2 タップではディフェンスチームの全選手はマークからレフリーが示す長さ10mもしくはディフェンスしているトライラインまで下がらなければならない。

ルール判断：ルール違反が起こった場所もしくはペナルティーが起こった場所から一番近い10m先で、アタックのチームにペナルティータップが与えられる。

- 15.3 ロールボールやタップではディフェンスチームの選手は必要以上にディフェンスしているトライラインより後ろに下がってはならない。

ルール判断：ルール違反が起こった場所もしくはペナルティーが起こった場所から一番近い7mライン上で、アタックのチームにペナルティータップが与えられる。

- 15.4 ディフェンスしているディフェンスチームの7mゾーン内でロールボールもしくはディフェンスしているトライラインから10m以内のところでペナルティータップが起こった場合、ディフェンスの選手は両足共にトライライン上もしくはその後ろにいないなければならない。また、トライラインより前に足以外の体の一部を地面につけてはならない。

ルール判断：ルール違反が起こった場所から一番近い7mライン上でアタックのチームにペナルティータップが与えられる。



- 15.5 タッチを行った後、ディフェンスの選手はレフリーが示した7mもしくはディフェンスしているトライラインまでアタックのチームの邪魔をすることなく下がらなければならない。

ルール判断：ルール違反が起こった場所から10m先もしくはディフェンスしているトライライン上で起こった場合は、7mライン上からアタックのチームにペナルティータップが与えられる。

## 16 オブストラクション

- 16.1 ボールを所持している選手は今に起きそうなタッチから逃れるために他のアタックの選手やレフリーの後ろを走ったり動いたりしてはならない。

ルール判断：ルール違反していないチームにルール違反が起こった場所でペナルティータップが与えられる。

- 16.2 ボールを所持している選手はディフェンスの選手をホールドしたり妨害したりしてはならない。

ルール判断：ルール違反していないチームにルール違反が起こった場所でペナルティータップが与えられる。

- 16.3 アタックの選手はボールを所持している選手をサポートできるポジションを取るために必要に応じて動いてよいが、そのためにタッチを行おうとしているディフェンスの選手を掴む・ホールドする・押すなどして故意にディフェンスの選手の邪魔をしてはならない。

ルール判断：ルール違反が起こった場所もしくはインゴールエリアで起こった場合は、7mライン上でルール違反していないチームにペナルティータップが与えられる。

- 16.4 ディフェンスチームの選手はアタックの選手を邪魔・妨害してはならない。

ルール判断：ルール違反が起こった場所もしくはインゴールエリアで起こった場合は、7mライン上でルール違反していないチームにペナルティータップが与えられる。

- 16.5 サポートをしているアタックの選手が明らかに不意にもしくは誤ってオブストラクションをしてしまい、ボールを所持している選手がタッチをされる為に動きを止めた場合はタッチカウントを認める。

- 16.6 レフリーがアタックの選手もしくはディフェンスの選手へオブストラクションしてしまった場合は試合を一時中断し、オブストラクションが起こった場所をマークとし、タッチカウントは変わらず、ロールボールで試合を再開させる。ボールがレフリーに当たった場合も同様に行う。

## 17 サブ交替

- 17.1 選手はいつでもサブ交替を行ってよい。
- 17.2 各選手はサブ交替を何度行ってもよい。
- 17.3 試合中はサブの選手は必ずサブボックス内にいなければならない。
- 17.4 サブ交替はグラウンドから出る選手がサブボックスに入るまで行ってはならない。
- 17.5 グラウンドからサブ交替で出る、もしくは入る選手はプレイを止めたり邪魔したりしてはならない。

ルール判断：ルール違反していないチームにルール違反が起こった場所でペナルティータックが与えられる。

- 17.6 サブ交替でグラウンドに入る選手はオンサイドポジションを取るまでプレイに参加してはならない。

ルール判断：ルール違反していないチームにルール違反が起こった場所でペナルティータックが与えられる。

- 17.7 インターセプトまたはラインブレイクが起こった場合、選手は次のタッチが起こるかデッドボールになるまでサブ交替を行ってはならない。

ルール判断 A：選手がグラウンドに入り、トライを阻止した場合、ペナルティートライが認められ、ルール違反した選手はシンビンへ送られる。

ルール判断 B：選手がグラウンドに入るがトライは阻止できなかった場合、ルール違反した選手はシンビンへ送られる。

- 17.8 トライ後は選手たちがサブボックスに戻るのを確認せずともサブ交替を行えるが試合再開のためのタックが行われる前に交替しなければならない。

## 18 ペナルティー

- 18.1 タックは「タッチラグビーの用語」と意味に記載されている方法で行わなければならない。

ルール判断：レフリーはルール違反したチームに対しマークに戻り再度タックを行うことを指示する。

- 18.2 7 mライン間で起こるルール違反でのペナルティータックのマークは、レフリーが指定する時以外はルール違反が起こった場所とする。
- 18.3 7 mゾーン内で起こるルール違反ではタックは一番近い7 mライン上で行わなければならない。
- 18.4 フィールドの外もしくはインゴールエリアで起こるルール違反ではサイドラインから7 mインフィールド、もしくはルール違反が起こった場所から一番近い7 mライン上もしくはレフリーが示した場所をマークとする。
- 18.5 ペナルティータックはレフリーがマークを示すまで行ってはならない。



- 18.6 レフリーがマークを示した後は遅滞なくペナルティータップを行わなければならない。
- 18.7 ペナルティータップの代わりにロールボールを行ってもよく、ボールを拾った選手はハーフとはならない。
- 18.8 7mゾーン内に入ってからディフェンスのチームが同じボールの所持権内で3回連続ペナルティーを起こした場合、最後にルール違反した選手は次のボールの所持権が終わるまで一時的な試合からの除外を受ける。
- 18.9 レフリーはルール違反やタッチラグビーのゲーム精神に反し、選手、チームスタッフや観客が明らかにアタックのチームがトライすること妨害していると判断した場合はペナルティートライを認められる。

## 19 アドバンテージ

- 19.1 ディフェンスの選手がタップやロールボールの時にオフサイドであり、プレイの妨害をしようとした時、レフリーはアドバンテージもしくはペナルティーのいずれかでアタックのチームにより有利な判断を認めることができる。
- 19.2 アタックのチームがアドバンテージ中にルール違反した場合は最初のルール違反を適用する。

## 20 不正行為

- 20.1 ペナルティー、強制交替、シンビンもしくは退場に値する不正行為は以下を含む：
  - 20.1.1 継続的もしくは頻繁なルール違反；
  - 20.1.2 他の選手、レフリー、観客やその他マッチオフィシャルに対する暴言；
  - 20.1.3 レフリーやその他マッチオフィシャルの判断に対する反論；
  - 20.1.4 タッチの際に必要な以上の力を使って行う；
  - 20.1.5 スポーツマンとしての意識の欠如；
  - 20.1.6 他の選手、レフリー、観客やその他マッチオフィシャルを故意に躓かせる、殴る、または他方法で攻撃する；または
  - 20.1.7 タッチラグビーのゲーム精神に反するその他の行為をした場合。

## 21 強制交替

- 21.1 レフリーがルール違反行為と見なし、強制交替が必要と判断した場合、レフリーは試合を一旦中断し、マークにボールを置くことを指示し、強制交替をする選手に理由を説明し、サブボックスへ戻るよう選手に示し、必要なシグナルを行った後でルール違反していない選手にペナルティータップを与える。

## 22 シンビン

- 22.1 オンフィールドのレフリーはシンビンの開始と終了を示さなければならない。
- 22.2 シンビンへ送られた選手は相手チーム側のグラウンドの端に設けられているシンビンエリアまで行き、自身のサブボックス側で立っていないなければならない。
- 22.3 シンビンへ送られた選手はグラウンドに戻る前に一度サブボックス内に戻らなければならない。
- 22.4 何らかの理由でタッチカウントがゼロに戻った場合は同じボールの所持権内と見なす。例えばディフェンスの選手がボールをインターセプトし損ねてボールを落としたり、ペナルティーを与えたりした場合、これはボールの所持権が終わったとは見なさず、同じボール所持権内の出来事と見なす。

## 23 退場

- 23.1 選手もしくはスタッフが不正行為をしたと判断され、退場を指示された場合はそれ以降同試合に関わってはならず、試合グラウンド境界線から出なければならない。
- 23.2 退場を指示された選手やスタッフの交替は認められず、NTAの懲戒処分制度等に従い、自動的に以降2試合の出場停止となる。

## 24 ドロップオフ

- 24.1 引き分けの試合で勝者を必要とする場合、以下ドロップオフの手順に従い勝者を決めることとする。
  - 24.1.1 各チームともグラウンド上の人数を4名までに下げ、60秒以内にハーフウェイラインからの試合再開のためのポジションにつく。サイドは試合終了時と同じサイドを取る。
  - 24.1.2 ドロップオフの試合再開のタップオフは試合開始時にボール所持権を持っていなかったチームがハーフウェイラインで行う。
  - 24.1.3 ドロップオフ試合時間は2分間の延長とする。
  - 24.1.4 延長2分間終了時にいずれかのチームが点数でリードしていた場合はそのチームが勝者となり、試合終了となる。
  - 24.1.5 延長2分間終了時でも引き分けしている場合はサイレンが鳴り、次のタッチもしくはデッドボールになった時点で試合は一旦停止される。そしてそれぞれのチームからグラウンド上の選手を1名ずつ下げる。
  - 24.1.6 選手が下がったら試合が一旦停止された場所から遅滞なく試合は再開され、(ボール所持権を持っていたチームはボールを持ち続け、タッチカウントも変わらない。もしくは何かしらのルール違反もしくはシックスタッチによる攻守交替で再開) トライがあるまで試合は継続する。
  - 24.1.7 ドロップオフの2分間の間にハーフタイムはなく、時計は止まらない。

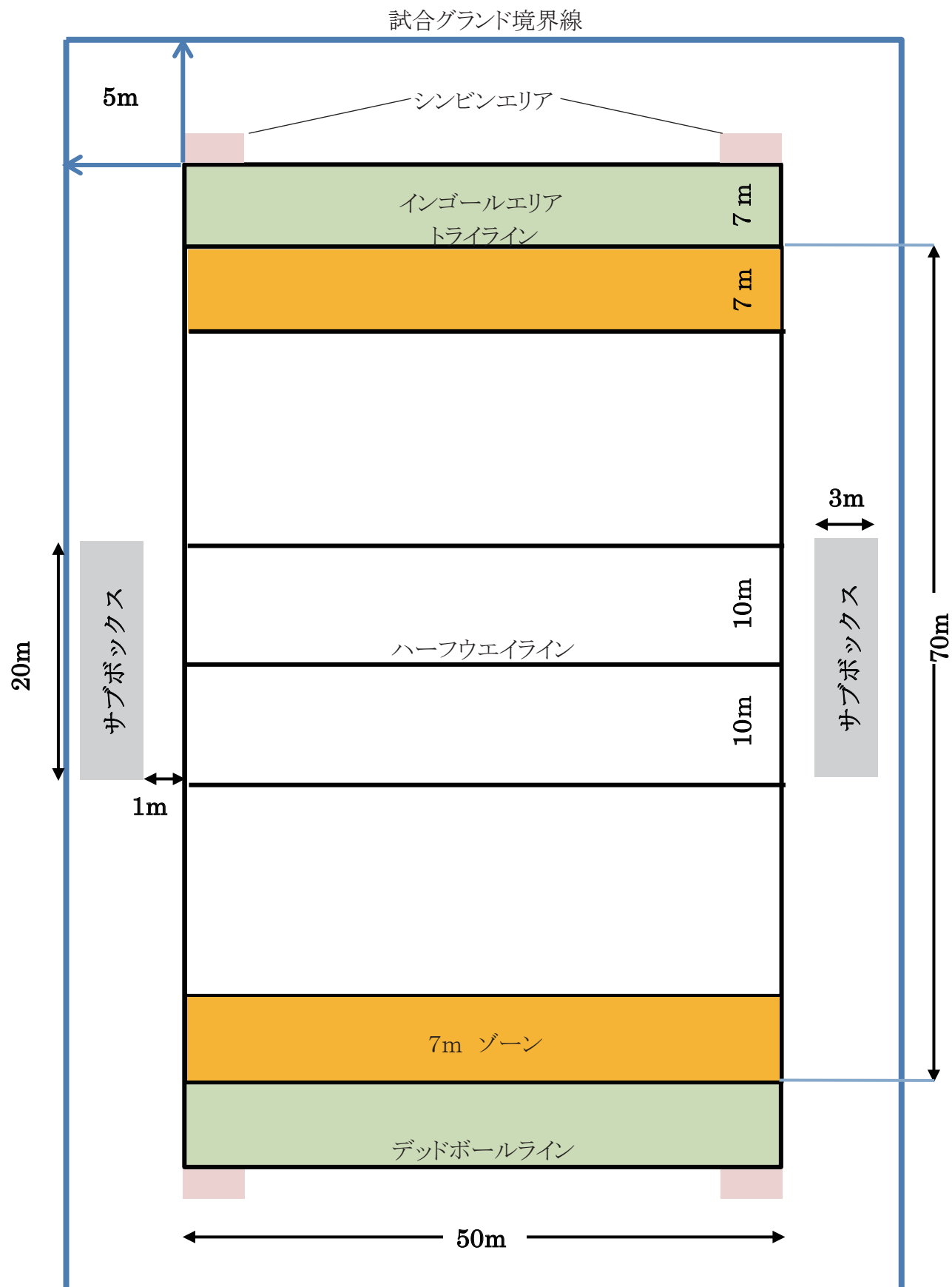


- 24.1.8 ドロップオフ時のサブ交替は通常時と同様のサブ交替ルールが適用される。
- 24.2 ミックスの試合の場合はグラウンドには男性選手は2名までとする。
  - 24.2.1 ドロップオフ開始時に男性の選手がシンビンにいる場合は、グラウンドには男性選手は1名までとする。
  - 24.2.2 試合中に男性の選手が試合退場を言い渡されている場合は、ドロップオフ中はグラウンドには男性選手は1名までとする。
- 24.3 ドロップオフ開始時に選手がまだシンビンに送られている場合、シンビンが終わるまでそのチームは対戦チームより1名少ない状態でドロップオフを開始し、シンビンが終わるまで1名少ない状態で行わなければならない。
- 24.4 ドロップオフ開始時に選手が退場を言い渡されている場合、ドロップオフ中はそのチームは1名少ない状態で行わなければならない。
- 24.5 ルール24.3と24.4について、違反していないチームは数的有利があるままドロップオフを行える。

## 25 マッチオフィシャル

- 25.1 レフリーは試合グラウンド境界線内で行われる試合の試合時間中は、それに関連する全出来事を唯一審判でき、全選手、コーチ、試合オフィシャルに対して管轄権があり；
  - 25.1.1 グラウンド、ライン、マーカーを試合前に確認し、全参加者の安全を確保しなければならない。
  - 25.1.2 ルールに則って試合を裁く；
  - 25.1.3 試合のコントロールを目的として必要に応じて制裁を下す；
  - 25.1.4 トライを認め、点数を管理する；
  - 25.1.5 ボール所持権ごとにタッチカウントを保つ；
  - 25.1.6 ルール違反を認識した場合はルールに則ってペナルティーを与える；
  - 25.1.7 大会管理者にシンビンや退場、試合中のけが人等の報告を行わなければならない。
- 25.2 チームのキャプテンのみが直接レフリーに判断の説明を問うことができる。これは試合が一時中断している時、もしくはレフリーが認めた時にのみ認められる。

付記1: グランドの図





**一般社団法人ジャパントッチ協会**